

บทความการวิจัย

การดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นใน อำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย

LOCAL ENTREPRENEURS' BUSINESS: A CASE STUDY OF GAME SHOPS IN
RATTANAWAPI DISTRICT, NONG KHAI PROVINCE

ปณชนิภา ธรรมวาจารย์

หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้วัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาลักษณะของผู้ประกอบการ ปัจจัยความสำเร็จ และการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย 2) เพื่อเปรียบเทียบการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย กับลักษณะของผู้ประกอบการ 3) เพื่อศึกษาปัจจัยความสำเร็จ ประกอบด้วย ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการ ได้แก่ การพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ ความรู้ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์ และปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ ได้แก่ เทคโนโลยี/นวัตกรรม กระบวนการบริหารจัดการ คู่แข่ง ความร่วมมือ การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม และความต้องการส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ประกอบการร้านเกมในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ประกอบการจำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test ค่าความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นชาย อายุ 36-45 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี สถานภาพ สมรส มีประสบการณ์ทำธุรกิจร้านเกม 11-15 ปี 2) ปัจจัยความสำเร็จในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด โดยปัจจัยภายในของผู้ประกอบการ ในภาพรวม และรายด้านอยู่ในระดับมากเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้และด้านความรู้ความเข้าใจ ปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ ในภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ด้านกระบวนการบริหารจัดการ ด้านการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ด้านคู่แข่ง และด้านเทคโนโลยี/นวัตกรรม ด้านความร่วมมือ และด้านความต้องการอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ 3) การดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคายอยู่ในระดับมาก 4) ผู้ประกอบการที่มีอายุและประสบการณ์ทำธุรกิจร้าน

เกมแตกต่างกัน มีการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนาวปี จังหวัดหนองคาย แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05 5) ปัจจัยความสำเร็จ ประกอบด้วย ตัวแปร 6 ตัว คือ ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการด้านการพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ ความรู้ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์ และปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ ด้านกระบวนการบริหารจัดการ ด้านความร่วมมือ และด้านการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนาวปี จังหวัดหนองคาย ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งตัวแปรทั้ง 6 ตัวสามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงของการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนาวปี จังหวัดหนองคาย ได้ร้อยละ 50.60

คำสำคัญ: ผู้ประกอบการ, ปัจจัยความสำเร็จ, การดำเนินธุรกิจร้านเกม

ABSTRACT

This research aims to 1) study the characteristics of entrepreneurs, success factors, and the operation of local game shops in Rattana-wapi District, Nong Khai Province. 2) to compare the operation of game shops of local entrepreneurs in Rattana-wapi District, Nong Khai Province, with the characteristics of entrepreneurs. 3) to study the success factors, consisting of internal factors of entrepreneurs, including skill/knowledge development, understanding, creativity, and external factors of entrepreneurs, including technology/innovation, management process, competitors, cooperation, economic and social changes, and needs affecting the operation of game shops of local entrepreneurs in Rattana-wapi District, Nong Khai Province. The sample group was game shop entrepreneurs in Rattana-wapi District, Nong Khai Province. The tool used for data collection was a questionnaire. The sample group consisted of 60 entrepreneurs. The tool used was a questionnaire. The statistics used for data analysis were frequency, percentage, mean, standard deviation, t-test, one-way variance, and multiple regression analysis.

The results of the research found that 1) Most of the respondents were males, aged 36–45 years, had a bachelor's degree, were married, and had 11–15 years of experience in running a game shop. 2) Overall, the success factors had the highest mean value. The internal factors of entrepreneurs, overall and in each aspect, were at a high level, ranked from highest to lowest, namely, creativity, skill/knowledge development, and understanding. External factors of entrepreneurs, overall and in each aspect, were at the highest level, in descending order from management process aspect, economic and social change, competitors, and technology/innovation, cooperation, and demand aspect, respectively, were at a high level. 3) The operation of game shops by local entrepreneurs in Rattana-wapi District, Nong Khai Province, was at a high level. 4) Entrepreneurs with different ages and experience in running game shops had different effects on the operation of game shops of local entrepreneurs in Rattana-wapi District, Nong Khai Province, at a significance level of 0.05. 5) Success factors consisted of 6 variables, namely, internal factors of entrepreneurs in terms of skill/knowledge development, knowledge and understanding, creativity, and external factors of entrepreneurs, management process, cooperation, and economic and social changes affecting the operation of game shops of local entrepreneurs in Rattana-wapi District, Nong Khai Province, at a significance level of 0.05. All 6 variables could explain the change in game-shop operation of local entrepreneurs in Rattana-wapi District. Nong Khai Province received 50.60 percent.

Keywords: Entrepreneur, Success Factors, Game-Shop Business Operation

ภูมิหลัง

ปัจจุบันเป็นยุคดิจิทัลที่ตลาดเกมออนไลน์มีการพัฒนาเติบโตอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้มีโอกาสทางธุรกิจอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ ด้วยจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั่วโลก ความต้องการสำหรับการเจริญเติบโตในการเติมเงินหรือซื้อไอเท็มในเกมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงเป็นสาเหตุที่มีการเปิดร้านเกมและเติมเกมมากขึ้น อันเป็นโอกาสทางธุรกิจที่น่าสนใจ และมีศักยภาพในการทำกำไรสูงสำหรับผู้ประกอบการที่มีความสนใจเปิดร้านเกม และเป็นช่องทางใหม่ในการเข้าถึงลูกค้าที่มีความหลากหลายและเพิ่มช่องทางการขายสินค้าที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถนำไปสู่การเจริญเติบโตของธุรกิจนี้ในระยะยาว โดยเฉพาะในยุคเทคโนโลยีที่มีบทบาทสำคัญ การเข้าถึงลูกค้าผ่านช่องทางออนไลน์เป็นสิ่งที่ทำได้ง่าย และเป็นประตูสู่โอกาสทางธุรกิจอย่างไม่มีขีดจำกัด (อินเด็กเกม, 2567)

ธุรกิจร้านเกมหรือ Internet Café ได้รับความนิยมและรุ่งเรืองมากในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา โดยเริ่มตั้งแต่ปี 2553 จนถึงปัจจุบัน จากการสำรวจธุรกิจร้านเกมทั่วประเทศพบว่ามีมากกว่า 20,000 ร้าน การทำธุรกิจร้านเกมเปรียบเสมือน “เสือนอนกินรอให้เด็ก ๆ วิ่งเข้ามาใช้บริการ” ซึ่งเสียค่าบริการในการเล่น 15 - 20 บาท ต่อชั่วโมง บางร้านมีโปรโมชั่นเมื่อเล่นครบ 10 ครั้ง ฟรี 1 ชั่วโมง แต่ในปัจจุบันในปี พ.ศ. 2565 การเปิดร้านเกมต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก อาทิ ความเร็วที่ให้บริการของ อินเทอร์เน็ต สเปคคอมพิวเตอร์ เป็นต้น อีกทั้งเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปในการรวมความ สะดวกสบายและสื่อบันเทิง เข้าไว้ในโทรศัพท์มือถือที่มีประสิทธิภาพในการเล่นได้ เช่นเดียวกับเล่นบนคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมต้องพัฒนาตนเองเพื่อความ อยู่รอดในยุคของเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย

เกมและอีสปอร์ตกำลังได้รับความนิยมมากขึ้นในกลุ่มผู้บริโภคชาวไทย ในทางกลยุทธ์การตลาด จึงเป็นโอกาสที่แบรนด์สามารถใช้เกมเข้าไปสร้างความสัมพันธ์และดึงดูดผู้บริโภคผ่านทางช่องทางใหม่ ๆ เช่น การร่วมเป็นพันธมิตรกับเกม หรือการทำการตลาดผ่านการเล่นเกม งานวิจัยล่าสุดโดยมินเทล ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลตลาดระดับโลก พบว่า ผู้บริโภคชาวไทย 3 ใน 4 คน (76%) เล่นเกมอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง อีก 1 ใน 3 คน (36%) เล่นเกม 2-4 ชั่วโมงต่อวัน เพศชายยังคงเป็นกลุ่มหลักในวงการเกมและอีสปอร์ต ผลจากการล็อกดาวน์ทำให้ผู้บริโภคชาวไทยกลุ่มอื่นหันมาเล่นเกมเพิ่มขึ้น และพฤติกรรมนี้ยังคงเติบโตขึ้นเรื่อยมา และผู้สูงอายุชาวไทยมีแนวโน้มการเติบโตในการเล่นเกมที่สูงที่สุด แม้ระยะเวลาในการเล่นเกมเพิ่มขึ้นในผู้บริโภคทุกกลุ่ม แต่การเติบโตที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ กลุ่มผู้บริโภคอายุ 45 ปี ขึ้นไป โดยผู้สูงอายุ 1 ใน 3 คน (37%) เปิดเผยว่า พวกเขาเล่นเกมเยอะขึ้นในช่วงการแพร่ระบาดโควิด 19 จากข้อมูล Global Health Aging และพบผู้สูงอายุเล่นเกมเพื่อบรรเทาความเครียด รักษาสุขภาพจิตใจ เชื่อมต่อกับผู้อื่น และเพื่อความสนุก ผู้หญิงมองหาทางระบายความเครียดที่น่าสนใจในแง่มุมมองของผู้เล่นเกม

แบ่งตามเพศ คือ แบรินด์มีโอกาศในการมุงความสนใจไปยังเกมเมอร์เพศหญิง จากงานวิจัยของมินเทลพบ ว่า เกมเมอร์เพศหญิง 7 ใน 10 คน (71%) เล่นเกมเพื่อลดความเครียดความกังวล ซึ่งนี้ไม่ใช่ตัวเลขที่น่า ตกใจ เพราะรายงานทัศนคติต่อสุขภาพจิตของผู้บริโภคไทยแสดงให้เห็นว่า ผู้บริโภคเพศหญิงนั้นมีความ วิตกกังวลและหมดไฟได้มากกว่าเพศชาย เกมที่มีสีสันสดใสและเสียงประกอบที่ไพเราะเพื่อการผ่อนคลาย อารมณ์ลดความเครียดจึงเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้บริโภคเพศหญิง การระบายความเครียดไม่ใช่เหตุผลเดียวที่ ทำให้ผู้บริโภคไทยเล่นเกมมากขึ้น ผู้บริโภค 3 ใน 4 คน (75%) ยังเชื่อว่าการเล่นเกมเป็นหนทางในการ เชื่อมต่อกับผู้อื่น อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมเป็นเวลานานเกินไปอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพได้เช่นกัน 17% ของผู้บริโภคอายุ 18-44 ปี กล่าวว่าพวกเขาประสบปัญหาสุขภาพจากการเล่นเกม (รัตนชัย ม่วงงาม, 2564)

ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น ธุรกิจร้านเกมเข้าสู่จุดถดถอย วัยรุ่นที่เคย ใช้บริการร้านเกมเติบโตตามช่วงวัยและเข้าสู่วัยทำงาน ทำให้ไม่มีเวลามาใช้ บริการร้านเกมเช่นเดิม และ ยังมีความล้าสมัยของโทรศัพท์มือถือที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้มากขึ้น และการ ให้บริการด้านอินเทอร์เน็ตราคาไม่แพง และมีชั่วโมงอินเทอร์เน็ตไม่จำกัด ประกอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ใช้เป็นอุปกรณ์ในการให้บริการในร้านเกมเป็นคอมพิวเตอร์แบบประกอบ ที่มีราคาถูกลง ดังนั้นธุรกิจ ร้านเกมจึงต้องปรับปรุงการดำเนินธุรกิจโดยสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อให้ลูกค้าเลือกเข้ามาใช้บริการ เหมือนช่วงของยุคที่รุ่งเรืองเช่นเดิม โดยการวางระบบร้านเกมออนไลน์ที่ให้มีบริการครบวงจรมากขึ้น ได้แก่ การให้บริการด้านอินเทอร์เน็ต การให้บริการบรีนงานเอกสาร รวมถึงการให้บริการ “ร้านคาเฟ่” ที่ ให้บริการอาหาร และเครื่องดื่ม หรือการให้บริการเป็นร้านเกมแบบออฟไลน์ที่ให้บริการแบบกลุ่มเพื่อน หรือแบบครอบครัว ที่เรียกว่า “บอร์ดเกม” เนื่องจากเป็นเกมที่สร้างความท้าทาย และความตื่นเต้น สำหรับผู้เล่นให้ได้ใช้ความคิด และแสดงตัวตนในบทบาทสมมุติของเกม นั้น ๆ (สฤณี อาชวานันทกุล, 2564)

ธุรกิจเกมมีการเติบโตทั้งด้านรายรับจากเกม และจำนวนผู้ชมเกมและอีสปอร์ตในช่วงการระบาด ใหญ่ทั่วโลก เนื่องจากผู้คนนับล้านไม่สามารถออกจากบ้านได้จากมาตรการ การกักตัว จึงหาความบันเทิง จากเกมเพิ่มขึ้น ส่งผลให้ตลาดเกมในปี 2564 มีมูลค่าสูงราว 1.984 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐ และมี แนวโน้มว่าจะเติบโตขึ้นอีก 71% ภายในปี 2570 แบรินด์ควรคว้าโอกาศในตลาดเกมไว้ให้ได้ โดยเฉพาะ ในช่วงที่กลุ่มผู้เล่นเกมได้ขยายกว้างขึ้นกว่าครั้งไหน ๆ ศูนย์วิจัยเศรษฐกิจและธุรกิจ ธนาคารไทยพาณิชย์ (SCB EIC) วิเคราะห์ว่า อุตสาหกรรมเกมกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมที่ อยู่บนพื้นฐานของการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล มาตอบสนองต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนยุค

ใหม่ รายได้ของอุตสาหกรรมเกมโลกมีมูลค่าราว 1.46 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2562 คาดผู้เล่นเกมบนสมาร์ตโฟนจะสูงถึง 25,000 ล้านคน หรือราว 1 ใน 3 ของประชากรโลกในปี 2566 (พัทธนันท์ เอกนิพิธพงศ์, 2567)

การดำเนินธุรกิจร้านเกมในรูปแบบของคาเฟ่เป็นแหล่งพบปะสำหรับคนรักการเล่นเกมนอกจากนี้ยังต้องการใช้เวลาอยู่กับเพื่อนเป็นหลัก โดยร้านเกมคาเฟ่ จึงมีความแตกต่างจากร้านคาเฟ่ทั่วไป ที่ไม่เน้นการขายเครื่องดื่มหรืออาหาร แต่ต้องการขายประสบการณ์ที่เป็นพื้นที่พบปะของผู้คน จึงทำให้ร้านเกมกลายเป็นสถานที่สำหรับเกมเมอร์ (Gamer) หรือบุคคลที่มีความสนใจในเกมรูปแบบต่าง ๆ หรือแม้แต่การมาร้านเกมเพื่อพบปะ พูดคุยกัน มีเวลาผ่อนคลายทั้งตนเองและได้ใช้เวลาร่วมกับบุคคลอื่นในสถานที่ที่เป็นร้านเกม ซึ่งการให้บริการแบบนี้ทำให้ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจเป็นอย่างมาก (ชวิน โรจนกิจ, 2562) เกมที่มีลักษณะเฉพาะมีความเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้เกิดการขยายกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี ทำให้ธุรกิจร้านเกมมีการปรับรูปแบบการให้บริการอย่างเพื่อสนองความต้องการของลูกค้า ซึ่งถือเป็นธุรกิจที่มีค่าใช้จ่ายในการลงทุนมากกว่าธุรกิจคาเฟ่อื่น (อัมภัสสา รังสิพรหมณกุล, 2564)

อำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของจังหวัดหนองคาย และระยะทางห่างจากจังหวัดหนองคาย 72 กิโลเมตร โดยใช้เส้นทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 212 (หนองคาย - บึงกาฬ) เป็นอำเภอชายแดนติดต่อกับประเทศ สปป.ลาว มีแม่น้ำโขงกั้นตลอดแนวยาวประมาณ 26 กิโลเมตร พื้นที่มีรูปร่างลักษณะพิเศษทอดยาวขนานตามลำแม่น้ำโขง ซึ่งเป็นเส้นเขตแดนระหว่างราชอาณาจักรกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ลักษณะของพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบสูงสลับกับเนินเขา มีแม่น้ำโขงไหลผ่านทางทิศตะวันตก การปกครองแบ่งออกเป็น 5 ตำบล 62 หมู่บ้าน มีประชากรทั้งสิ้น จำนวน 38,747 คน

จากการศึกษาความนิยมในการเปิดธุรกิจร้านเกมในท้องถิ่น มีสถานประกอบการร้านเกมในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย จำนวน 20 แห่ง มีลูกค้าเข้าใช้บริการการจำนวนมาก ซึ่งประสบผลสำเร็จเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง การดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่น และได้แนวทางในการปรับปรุงกลยุทธ์ในการบริหารจัดการธุรกิจร้านเกมให้ประสบผลสำเร็จยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะของผู้ประกอบการ ปัจจัยความสำเร็จ และการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย
2. เพื่อเปรียบเทียบการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย กับลักษณะของผู้ประกอบการ
3. เพื่อศึกษาปัจจัยความสำเร็จ ประกอบด้วย ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการ ได้แก่ การพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ ความรู้ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์ และปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ ได้แก่ เทคโนโลยี/นวัตกรรม กระบวนการบริหารจัดการ คู่แข่ง ความร่วมมือ การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม และความต้องการส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษานี้มุ่งเน้นศึกษาเอกสาร ตำรา บทความ เกี่ยวกับทฤษฎี แนวคิดเกี่ยวกับประชากรศาสตร์ แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยความสำเร็จของผู้ประกอบการ แนวคิดเกี่ยวกับผู้ประกอบการ แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ และข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจร้านเกม

2. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือ ผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย จำนวน 20 แห่ง สลิติจำนวนผู้ประกอบการเกม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 (สำนักงานข้อมูลข่าวสารราชการ อำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย, 2566)

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ประกอบการท้องถิ่นร้านเกมในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย มีจำนวน 20 แห่ง ใช้การเลือกแบบโควตาจากผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกม ประกอบด้วย ผู้ลงทุนร้านเกม ผู้บริหารร้านเกม และผู้ดูแลร้านเกมในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย ที่มีจำนวนทั้งหมด 20 แห่ง โดยเลือกแต่ละ 3 คน รวม 60 คน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษาคือ อำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย

4. ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาในการศึกษาวิจัย ในระหว่างเดือน มิถุนายน - สิงหาคม 2567

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ลักษณะของแบบสอบถาม มี 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะของผู้ประกอบการ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ และประสบการณ์ทำธุรกิจร้านเกม แบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list) จำนวน 5 ข้อ

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยความสำเร็จ ประกอบด้วย ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการ ได้แก่ การพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ ความรู้ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 9 ข้อ และปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ ได้แก่ เทคโนโลยี/นวัตกรรม กระบวนการบริหารจัดการ คู่แข่ง ความร่วมมือ การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม และความต้องการ จำนวน 18 ข้อ แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert's Five Rating Scale) รวมจำนวน 27 ข้อ

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย ข้อ แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert's Five Rating Scale) จำนวน 15 ข้อ

เกณฑ์การให้คะแนนในส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน

5 คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด
4 คะแนน	หมายถึง	มาก
3 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
2 คะแนน	หมายถึง	น้อย
1 คะแนน	หมายถึง	น้อยที่สุด

การแปลความหมายโดยเทียบค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1981)

คะแนนเฉลี่ย	4.21-5.00	หมายถึง	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.41-4.20	หมายถึง	มาก
คะแนนเฉลี่ย	2.61-3.40	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.81-2.60	หมายถึง	น้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00-1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

2. ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจ และแนวคิดเกี่ยวกับประชากรศาสตร์ แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยความสำเร็จของผู้ประกอบการ แนวคิดเกี่ยวกับผู้ประกอบการ แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจร้านเกม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาทำการสร้างเป็นแบบสอบถามให้ครอบคลุมเนื้อหาที่จะศึกษา

2. ทำการสร้างแบบสอบถามที่เกี่ยวกับลักษณะของผู้ประกอบการ ปัจจัยความสำเร็จและการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย

3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อทำการตรวจสอบ ข้อบกพร่อง และนำข้อเสนอแนะมาทำการปรับปรุงแบบสอบถามให้มีความสมบูรณ์และเที่ยงตรงมากยิ่งขึ้น แล้วนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถามกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย

4. การหาค่าความเที่ยงตรงของเครื่องมือ นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านทดสอบหาความสอดคล้องของแบบสอบถามกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย โดยใช้วิธีการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objective Congruence) โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 หมายถึง ผู้ทรงคุณวุฒิแน่ใจว่าคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหา สามารถนำไปวัดได้อย่างแน่นอน

0 หมายถึง ผู้ทรงคุณวุฒิไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหา ไม่แน่ใจว่าจะนำไปวัดได้

-1 หมายถึง ผู้ทรงคุณวุฒิแน่ใจว่าคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหา ไม่สามารถนำไปวัดได้อย่างแน่นอน

5. การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม (IOC) โดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC หมายถึง ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence)

R หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด

N หมายถึง จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 1 ซึ่งมากกว่า 0.50 ถือว่าข้อคำถามนั้นใช้ได้ สามารถนำไปใช้ได้ ถ้าข้อคำถามใดมีค่าน้อยกว่า 0.50 ข้อคำถามนั้นก็ถูกตัดออกไป หรือนำไปปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น

6. ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อทำการตรวจสอบอีกครั้งแล้วนำมาแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

7. ปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะแล้วไปทดลองใช้ กับกลุ่มเป้าหมายที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ของแบบสอบถาม และทำการวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ด้วยวิธี Cronbach's Alpha coefficient ของ Cronbach (1974) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.968 ถ้าความเชื่อมั่นมีค่าตั้งแต่ 0.71 – 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นสูง (Garett, 1965) สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยสุ่มแบบเจาะจงจากผู้ประกอบการร้านเกม ในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย เพื่อตอบแบบสอบถามจำนวน 60 คน เมื่อรับคืนมา จนครบตามจำนวน และนำแบบสอบถามมาแยกเฉพาะฉบับที่สมบูรณ์ ให้ได้ตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปผล

1. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่ เป็นชาย ร้อยละ 36.70 อายุ 36-45 ปี ร้อยละ 25.01 การศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 71.67สถานภาพ สมรส ร้อยละ 58.33 มีประสบการณ์ทำธุรกิจร้านเกม 11-15 .ปี ร้อยละ 51.67

2. ผลการวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จ พบว่า ปัจจัยความสำเร็จในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.22$) ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการ มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยแต่ละด้าน โดยเรียงจากมากไปหาน้อย คือ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.17$) รองลงมาคือ ด้านการพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ ($\bar{X} = 4.13$) และด้านความรู้ความเข้าใจ ($\bar{X} = 4.09$) ปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.26$) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยแต่ละด้าน ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงจากมากไปหาน้อย คือ ด้านกระบวนการบริหารจัดการ ($\bar{X} = 4.44$) รองลงมาคือ ด้านการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ($\bar{X} = 4.35$) ด้านคู่แข่ง ($\bar{X} = 4.29$) และด้านเทคโนโลยี/นวัตกรรม ($\bar{X} = 4.24$) ด้านความร่วมมือ ($\bar{X} = 4.21$) และด้านความต้องการ ($\bar{X} = 4.04$) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

3. ผลการวิเคราะห์การดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย พบว่า การดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($\bar{X} = 3.87$) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยแต่ละข้อ โดยเรียงจากมากไปหาน้อย 5 อันดับคือ คือ อันดับ 1 ธุรกิจร้านเกมให้บริการที่สร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าทำให้มีลูกค้าเพิ่มขึ้น ($\bar{X} = 4.07$) อันดับ 2 คือ ธุรกิจร้านเกมมีสถานที่ให้บริการที่เหมาะสม ถูกสุขบัญญัติ มีป้ายบอกสถานที่ให้บริการชัดเจน ($\bar{X} = 4.00$) ธุรกิจร้านเกมมีกำไร และอยู่รอดในสถานการณ์เศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลง ($\bar{X} = 3.98$) อันดับ 3 คือ ธุรกิจร้านเกมมีระบบการให้บริการที่ทันสมัยในรูปของอินเทอร์เน็ตคาเฟ่, ธุรกิจร้านเกมมีการทำการตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ธุรกิจร้านเกมมีการทำการตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ธุรกิจร้านเกมมีการทำการตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ และธุรกิจร้านเกมมีส่วนร่วมทางราชการส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.92$) อันดับ 4 คือ ธุรกิจร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ผู้ดูแลร้านเกมมีความรู้เรื่องเกมและพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี ($\bar{X} = 3.90$) และอันดับ 5 คือ ธุรกิจร้านเกมให้บริการเหมาะสมไม่ขัดกับกฎหมายความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดี ($\bar{X} = 3.87$)

4. ผลการเปรียบเทียบการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคายกับลักษณะของผู้ประกอบการ พบว่า ผู้ประกอบการ ที่มีอายุ และประสบการณ์ทำธุรกิจร้านเกมแตกต่างกัน มีการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ส่วนการศึกษา สถานภาพ แตกต่างกัน มีการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05

5.ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยความสำเร็จกับการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่น ในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย พบว่า ปัจจัยความสำเร็จ ประกอบด้วย ตัวแปร 6 ตัว คือ ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการด้านการพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ (X_1) ความรู้ความเข้าใจ (X_2) ความคิดสร้างสรรค์ (X_3) และปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ ด้านกระบวนการบริหารจัดการ (X_5) ด้านความร่วมมือ (X_7) และด้านการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม (X_8) ส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย ที่ระดับนัยสำคัญ .05 โดยมีอิทธิพลต่อการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย สูงเรียงตามลำดับคือ ด้านความร่วมมือ ด้านการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ด้านกระบวนการบริหารจัดการ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านการพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ ซึ่งตัวแปรทั้ง 6 ตัวสามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงของตัวแปรการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย ได้ร้อยละ 50.60 ที่ไม่ได้นำมาวิเคราะห์ และเขียนสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบได้ดังนี้

$$\hat{Y} = 4.607 + 0.143X_1 + 0.195 X_2 + 0.456X_3 - 0.356X_5 + 0.406X_7 - 0.526X_8$$

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย มีประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จ พบว่า ปัจจัยความสำเร็จในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการ มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยแต่ละด้าน โดยเรียงจากมากไปหาน้อย คือ ด้านความคิดสร้างสรรค์ รองลงมาคือ ด้านการพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ และด้านความรู้ความเข้าใจ ปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยแต่ละด้าน ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงจากมากไปหาน้อย คือ ด้านกระบวนการบริหารจัดการ รองลงมาคือ ด้านการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ด้านคู่แข่ง และด้านเทคโนโลยี/นวัตกรรม ด้านความร่วมมือ และด้านความต้องการ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ ทั้งนี้เพราะปัจจัยแห่งความสำเร็จเป็นเครื่องมืออันหนึ่งของผู้บริหารในการจัดลำดับความสำคัญของการจัดการ และการดำเนินธุรกิจ และยังเป็นเครื่องมือตรวจสอบความแข็งแกร่งขององค์การในการบรรลุเป้าประสงค์ที่สำคัญ และธุรกิจร้านเกมหรือ Internet Café ได้รับความนิยมและรุ่งเรืองมาก บางร้านมีโปรโมชั่นเมื่อเล่นครบ ความเร็วที่ให้บริการของ อินเทอร์เน็ต สเปคคอมพิวเตอร์ ทั้งเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปในการรวมความสะดวกสบายและสื่อบันเทิง การเล่นเกมบนคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมต้องพัฒนาตนเองเพื่อความอยู่รอดในยุคของเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย ความสำเร็จของร้านเกม ได้แก่ การบริหารด้วยความเข้าใจและศักยภาพในการทำกำไร ตามลำดับ และ คุณลักษณะพิเศษของเกมและความพึงพอใจของผู้เล่น ที่มีผลต่อความสำเร็จของผู้ประกอบการร้านเกมสอดคล้องกับผลการศึกษาของพอใจ สิงหนัตร (2566) เรื่อง ความสำเร็จของผู้ประกอบการร้านเกมในประเทศไทย ที่พบว่าคุณลักษณะพิเศษของเกม ได้แก่ ความท้าทายของเกม ความผูกพันและความเหมือนจริงของเกมตามลำดับ ความพึงพอใจของผู้เล่น ได้แก่ ปฏิภานของผู้เล่นและการรับรู้ของผู้เล่น ความสำเร็จของร้านเกม ได้แก่ การบริหารด้วยความเข้าใจและศักยภาพในการทำกำไร และคุณลักษณะพิเศษของเกมและความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีผลต่อความสำเร็จของผู้ประกอบการร้านเกมในประเทศไทย สอดคล้องกับผลการศึกษาของโรจลักษณ์ จักรไพวงศ์ (2563) เรื่อง ปัจจัยแห่งความสำเร็จของผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางธุรกิจแปรรูป การเกษตรไทย ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ที่พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางธุรกิจแปรรูปเกษตร ได้แก่ ด้านส่วนบุคคลและทุนมนุษย์ ทักษะ ความสามารถเฉพาะตัว ประสบการณ์จากการทำงาน การเรียนรู้ ทุนมนุษย์ด้านความสัมพันธ์ ด้านที่ 2 ด้านความเสี่ยงที่ยอมรับได้ประกอบไปด้วยการยึดถือเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง การจัดการความเสี่ยง ความล้มเหลวธุรกิจก่อนหน้านี้ ด้านการพัฒนาทักษะ

และความรู้ประกอบไปด้วย การเรียนรู้ตลอดเวลาและ ไม่หยุดหาความรู้ การหาความรู้จากผู้รู้จริงหรือผู้เชี่ยวชาญ ประสบการณ์จากการทำงานก่อนหน้า

ผลการวิเคราะห์การดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย พบว่า การดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยแต่ละข้อ โดยเรียงจากมากไปหาน้อย 5 อันดับ คือ อันดับ 1 ธุรกิจร้านเกมให้บริการที่สร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าทำให้มีลูกค้าเพิ่มขึ้น อันดับ 2 คือ ธุรกิจร้านเกมมีสถานที่ให้บริการที่เหมาะสม ถูกสุขบัญญัติ มีป้ายบอกสถานที่ให้บริการชัดเจน ธุรกิจร้านเกมมีกำไร และอยู่รอดในสถานการณ์เศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลง อันดับ 3 คือ ธุรกิจร้านเกมมีระบบการให้บริการที่ทันสมัยในรูปของอินเทอร์เน็ตคาเฟ่, ธุรกิจร้านเกมมีการทำการตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ธุรกิจร้านเกมมีการทำการตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ธุรกิจร้านเกมมีการทำการตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ และธุรกิจร้านเกมมีส่วนร่วมกับทางราชการส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ อันดับ 4 คือ ธุรกิจร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ผู้ดูแลร้านเกมมีความรู้เรื่องเกมและพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี และอันดับ 5 คือ ธุรกิจร้านเกมให้บริการเหมาะสมไม่ขัดกับกฎหมายความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดี ทั้งนี้เพราะการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น ความล้ำสมัยของโทรศัพท์มือถือที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้มากขึ้น และการให้บริการด้านอินเทอร์เน็ตราคาไม่แพง และมีชั่วโมงอินเทอร์เน็ตไม่จำกัด ประกอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้เป็นอุปกรณ์ในการให้บริการในร้านเกมเป็นคอมพิวเตอร์แบบประกอบ ที่มีราคาถูกลง ธุรกิจร้านเกม มีการดำเนินธุรกิจโดยสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อให้ลูกค้าเลือกเข้ามาใช้บริการเหมือนช่วงของยุคที่รุ่งเรือง เช่นเดิม โดยการวางระบบร้านเกมออนไลน์ที่มีบริการครบวงจรมากขึ้น ได้แก่ การให้บริการด้านอินเทอร์เน็ต การให้บริการปริ้นงานเอกสาร รวมถึงการให้บริการ “ร้านคาเฟ่” ที่ให้บริการอาหาร และเครื่องดื่ม หรือการให้บริการเป็นร้านเกมแบบออฟไลน์ที่ ให้บริการแบบกลุ่มเพื่อนหรือแบบครอบครัว ธุรกิจเกมมีการเติบโตทั้งด้านรายรับจากเกมและจำนวนผู้ชมเกมและอีสปอร์ตในช่วงการระบาดใหญ่ทั่วโลก ซึ่งอุตสาหกรรมเกมกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล มาตอบสนองต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนยุคใหม่ สอดคล้องกับผลการศึกษาของสิริราช รักษาศิริ (2560) เรื่อง ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu พบว่า ระบบของการจัดกสนเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยทำให้การติดต่อกับลูกค้ามีความสะดวกรวดเร็วขึ้น เพื่อให้เราเข้าถึงลูกค้าได้เร็วที่สุด และมีผลทำให้สามารถนำ ผลกำไรสู่ธุรกิจได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับผลการศึกษาของ คเชนทร์ วงศ์ใหญ่ (2564) เรื่อง กลยุทธ์การปรับตัวของร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่ม

ความสามารถทางการแข่งขันในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ที่พบว่า ปัจจัยด้านทรัพยากรภายในร้านอินเทอร์เน็ต ประเภททรัพยากรทางการเงิน โดยเฉพาะด้านงบประมาณในการจัดตั้งร้านถือว่ามีความสำคัญมากในการดำเนินธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ต สภาพแวดล้อมภายนอกพบว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีส่งผลให้ร้านอินเทอร์เน็ตได้รับผลกระทบมากที่สุด ด้านสภาพแวดล้อมทางการแข่งขันของร้านอินเทอร์เน็ต พบว่า อำนาจต่อรองกับค่าใช้จ่ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้ร้านอินเทอร์เน็ต มีอิทธิพลต่อร้านอินเทอร์เน็ตมากที่สุด สำหรับการเพิ่มความสามารถทางการแข่งขันของร้านอินเทอร์เน็ต ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต ใช้กลยุทธ์ในการปรับตัวที่แตกต่างตามขนาดกิจการ ร้านอินเทอร์เน็ตขนาดใหญ่ใช้กลยุทธ์การปรับตัวด้วยการเพิ่มบริการที่แตกต่างและการส่งเสริมการขายโดยการประชาสัมพันธ์ ในขณะที่ร้านอินเทอร์เน็ตขนาดเล็กใช้ กลยุทธ์การปรับปรุงคอมพิวเตอร์ 2-3 ปีให้มีสมรรถนะที่สามารถรองรับเกมใหม่ ๆ ทั้ง 2 ขนาดใช้กลยุทธ์ส่งเสริมต่อกำไร สำหรับร้านร้านอินเทอร์เน็ตขนาดเล็ก เนื่องจากขาดอำนาจต่อรองกับผู้จำหน่ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต ขนาดเล็กจึงควรสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า สร้างความสัมพันธ์ ความคุ้นเคยกับลูกค้า เพื่อรักษาลูกค้าเอาไว้ได้

ผลการเปรียบเทียบการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคายกับลักษณะของผู้ประกอบการ พบว่า ผู้ประกอบการ ที่มีอายุ และประสบการณ์ทำธุรกิจร้านเกมแตกต่างกัน มีการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคายแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ทั้งนี้เพราะลักษณะทางประชากรศาสตร์ เป็นความหลากหลายด้านภูมิหลังของบุคคล ซึ่งลักษณะพฤติกรรมการแสดงออกที่แตกต่าง กัน สอดคล้องกับผลการศึกษาของณัฐกิตติ์ จงพานิช (2561) เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาของวัยรุ่นและวัยทำงานที่พบว่า อายุส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาแตกต่างกัน ส่งผลต่อการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชา สอดคล้องกับผลการศึกษาพลอยรุ้ง แซ่จิ่ง (2565) เรื่อง แรงจูงใจซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาแรงจูงใจซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ที่พบว่าอายุ แตกต่างก็มีผลต่อพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยความสำเร็จกับการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่น ในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย พบว่า ปัจจัยความสำเร็จ ประกอบด้วย ตัวแปร 6 ตัว คือ ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการด้านการพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ ความรู้ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์ และปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ ด้านกระบวนการบริหารจัดการ ด้านความร่วมมือ และด้านการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจร้านเกมของ

ผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย ที่ระดับนัยสำคัญ .05 โดยมีอิทธิพลต่อการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย สูงเรียงตามลำดับคือ ด้านความร่วมมือ ด้านการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ด้านกระบวนการบริหารจัดการ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านการพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของนิพนธ์ ศุขปริดา (2557) เรื่องรูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย ที่พบว่า ปัจจัยด้านอาคารสถานที่ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านพื้นที่ ด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ไฟฟ้า ด้านผู้ประกอบการร้านเกมและ/หรือผู้ดูแลร้านเกม ด้านการให้บริการร้านเกม และด้านการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย สอดคล้องกับผลการศึกษาของทิปดี ทัทพรรณ และ ธีระวัฒน์ จันทิก (2561) เรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จของผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ ในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่พบว่า ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการ (Internal entrepreneur) ได้แก่ การพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ ความรู้ความเข้าใจในหลักเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ (External entrepreneur) ได้แก่ เทคโนโลยีนวัตกรรม กระบวนการบริหารจัดการ การดำเนินธุรกิจของคู่แข่ง ความร่วมมือ กระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและ ความต้องการของตลาด นำไปสู่ความสำเร็จของการดำเนินธุรกิจของผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง การดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย มีข้อเสนอแนะที่พบในการศึกษาครั้งนี้ดังนี้

จากผลการวิจัยด้านปัจจัยความสำเร็จของผู้ประกอบการ ผู้ประกอบการให้ความสำคัญกับปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการมากที่สุด และปัจจัยภายในของผู้ประกอบการในระดับมาก โดย ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการพัฒนาทักษะ/องค์ความรู้ และด้านความรู้ความเข้าใจ และ ปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการโดยให้ความสำคัญมากที่สุด ด้านกระบวนการบริหารจัดการ ด้านการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ด้านคู่แข่ง และด้านเทคโนโลยี/นวัตกรรม ด้านความร่วมมือ และด้านความต้องการในระดับมาก ทั้งนี้เพราะปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ เป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน ดังนั้นผู้ประกอบการจึงต้องใช้กลยุทธ์ในการปรับปรุงด้านกระบวนการบริหารจัดการ และระบบการให้บริการที่ทันสมัย เนื่องจากสภาพทางเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบันไม่เอื้ออำนวยต่อการทำธุรกิจต่าง ๆ และด้านเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งการทำธุรกิจร้านเกมจำเป็นต้องมีค่าใช้จ่ายต่าง ๆ จำนวนมาก

และมีความจำเป็นต้องปรับปรุงคอมพิวเตอร์ให้มีสมรรถนะสูง เพื่อสามารถรองรับเกมใหม่ ๆ ได้ ด้านปัจจัยภายในของผู้ประกอบการ ควรมีการพัฒนาองค์ความรู้ และนวัตกรรมใหม่ ๆ สร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ที่นำมาใช้ให้บริการ และทำความเข้าใจความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงไปของผลิตภัณฑ์และเทคโนโลยี เพื่อนำความรู้มาใช้ในการปรับปรุงการให้บริการธุรกิจร้านเกมให้มีความก้าวหน้าและสามารถอยู่รอดได้ และความสำเร็จของร้านเกมผู้ประกอบการต้องบริหารด้วยความเข้าใจและศักยภาพในการทำกำไร และจัดหาเกมที่มีคุณลักษณะพิเศษของเกมเพื่อให้สร้างความพึงพอใจของผู้เล่นซึ่งมีผลต่อความสำเร็จของผู้ประกอบการร้านเกม

จากผลการวิจัยด้านการดำเนินธุรกิจร้านเกมของผู้ประกอบการท้องถิ่นในอำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย พบว่า ผู้ประกอบการให้ความสำคัญในระดับมาก โดยเน้นด้านการให้บริการที่สร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าทำให้มีลูกค้าเพิ่มขึ้น มีสถานที่ให้บริการที่เหมาะสม ถูกสุขบัญญัติ มีป้ายบอกสถานที่ให้บริการชัดเจน เพื่อให้ธุรกิจร้านเกมมีกำไร และอยู่รอดในสถานการณ์เศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลง มีระบบการให้บริการที่ทันสมัยในรูปของอินเทอร์เน็ตคาเฟ่, การตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ธุรกิจร้านเกมมีการทำการตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ธุรกิจร้านเกมมี การทำการตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ และธุรกิจร้านเกมมีส่วนร่วมกับทางราชการส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ และการทำให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ผู้ดูแลร้านเกมมีความรู้เรื่องเกมและพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี ธุรกิจร้านเกมให้บริการเหมาะสมไม่ขัดกับกฎหมายความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดี ดังนั้น ผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมควรคำนึงถึง การให้บริการที่มีความสะดวก สถานที่ให้บริการถูกสุขบัญญัติ และการให้บริการต้องสอดคล้องกฎหมายที่ควบคุมความสงบเรียบร้อย และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ และควรสร้างเครือข่ายกับหน่วยงานราชการ เพื่อสร้างร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ และควรสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า สร้างความสนิทสนม ความคุ้นเคยกับลูกค้า เพื่อรักษาลูกค้าเอาไว้ได้